Танцюра И.О.,

*муниципальное бюджетное*

*общеобразовательное учреждение*

*«Средняя общеобразовательная школа № 21»*

*г. Старый Оскол*

**Технология «Квест» как средство**

**формирования познавательных УУД на уроках английского языка**

Определение продуктивных методов и приемов для достижения метапредметных результатов является одним из затруднений, встающих перед современным педагогом. Познавательная деятельность как средство формирования УУД – одно из ключевых направлений, позволяющих реализовать поставленные современным обществом задачи. Технология квест является технологией деятельностного типа и обладает реальным потенциалом для формирования познавательных навыков, так как учащиеся меняют позицию потребителя информации на позицию активного участника образовательной деятельности.

Квест (англ. – поиск) является формой приключенческой игры. В педагогике квест – это ряд проблемных заданий, связанных одной сюжетной линией, в рамках выполнения которых участники развивают умения анализировать, синтезировать, оценивать, проводить самооценку, использовать различные источники информации, информационно-коммуникационные технологии, а также развивать критическое мышление.

Для выполнения образовательных задач квест должен обладать определенной структурой и этапами реализации и соблюдать правила работы.

Квест предусматривает наличие легенды, распределение ролей, последовательное прохождение этапов для получения ключей, которые позволяют получить задание для следующего этапа, защиту готового продукта. К каждому заданию разрабатываются критерии оценки, понятные каждому участнику.

В квесте сочетаются поисковая, логическая и командная активности.

Правила работы с квестом: наличие центрального задания (цели), к которой движутся участники; для наибольшей продуктивности квест должен проходить «в реальном мире», а не на искусственно подготовленной площадке («живой квест»); события и испытания – разнообразны, неожиданны и актуальны для участников.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Командное взаимодействие. Участники могут быть объединены в игровые команды разной численности. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща. Игроков сопровождает учитель (инструктор), чья задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Этапы работы над квестом. Начальный: учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, распределяются роли в команде. Ролевой: индивидуальная работа (в малых группах) на общий результат, одновременное выполнение заданий и подведение итогов по каждому, обмен материалами для комплектования базы информации. Заключительный: команда работает совместно, под руководством педагогов, создавая итоговый продукт.

Использовать квесты можно на уроках и во внеурочной деятельности по всем предметным направлениям. Методический потенциал: развитие творческого потенциала участников образовательной деятельности, формирование коммуникативных УУД, читательской компетентности, сетевой культуры, междисциплинарность. Кроме того, это способ формирования положительной мотивации к учению, стимулирования профессионального саморазвития педагогов.